

PICKOMINO®

REINER KNIZIA

La totale!



Ravivez la flamme de Pickomino avec son extension délirante. Nouveaux Pickominos, figurines spéciales, vers grillés, dé d'or...ça va chauffer ! Lancez les dés, mettez de côté une valeur et choisissez de relancer ou non pour récupérer les meilleurs Pickominos. Attention vos adversaires peuvent vous les voler et si vous prenez trop de risque vous devrez les remettre dans la brochette. Les bonus de l'extension vous permettront de les protéger, de relancer les dés ou même d'ajouter un dé supplémentaire à votre lancer. Qui récoltera le plus de vers à la fin du barbecue ?

Contenu



8 dés blancs



18 dominos
(de valeur 11,13
puis de 21 à 36)



5 figurines Bonus en bois
(ver, Mère Poule, corbeau,
belette, pomme)



7 vers grillés ronds



1 dé jaune

Mise en Place

Aligner les 18 Pickominos dans l'ordre croissant au milieu de la table pour former la brochette de vers.



En début de partie, placer les éléments Bonus :

- le Ver en boîte sur le Pickomino 11
- la Mère Poule sur le Pickomino 11
- le Corbeau sur le Pickomino 23
- la Belette sur le Pickomino 25
- le Dé doré sur le Pickomino 27
- la Pomme sur le Pickomino 29



Les 7 vers grillés ronds sont placés à portée de main à côté de la brochette.

Déroulement de la Partie

Le plus jeune joueur s'empare des 8 dés blancs et entame la partie. Il les lance tous, choisit une des valeurs obtenues et met tous les dés correspondants de côté, par exemple, tous les « 2 » ou tous les « vers ». Il additionne la valeur de tous les dés mis de côté. Chaque ver vaut 5 points.

Le joueur peut ensuite relancer tous les dés qu'il n'a pas mis de côté. Il met alors de nouveau de côté tous les dés d'une autre valeur. (Si le joueur avait gardé les « 2 » au premier lancer, par exemple, il ne peut plus ajouter de « 2 ».)

Le joueur peut ainsi continuer de lancer et mettre des dés de côté jusqu'à ce :

- **A** : il décide d'arrêter son tour ;
- ou
- **B** : son lancer soit nul.

C'est ensuite à son voisin de gauche de lancer les dès .

A

Le joueur peut décider d'arrêter son tour à n'importe quel moment.

Il additionne alors la valeur de tous les dés qu'il a mis de côté. Au moins un dé parmi eux doit être un « ver », sinon, le lancer est nul (voir encadré B page suivante).

Si le total des dés mis de côté est égal à la valeur exacte d'un Pickomino de la brochette ou d'un Pickomino visible chez un autre joueur (voir ci-après), il s'en empare et le pose devant lui.

S'il avait déjà gagné d'autres Pickominos auparavant, il empile le nouveau sur les autres, face visible. Chaque joueur n'a toujours qu'une seule pile de Pickominos devant lui.

Becquetage de vers

Si le total des dés mis de côté par le joueur est égal à la valeur d'un Pickomino visible au sommet de la pile d'un adversaire, il peut le lui piquer et le placer sur sa propre pile, face visible. Attention : les Pickominos 11 et 13 ne peuvent jamais être piqués.

Cas particulier

Si le Pickomino correspondant à la somme des dés mis de côté n'est visible ni sur la brochette, ni chez un adversaire, le joueur prend le Pickomino de la valeur inférieure la plus proche et disponible sur la brochette, à l'exception des Pickominos 11 ou 13. Ces derniers ne peuvent être pris que si un joueur obtient exactement 11 ou 13 aux dés. S'il ne reste aucun Pickomino qui convienne sur la brochette, le lancer du joueur est considéré comme nul (voir encadré B page suivante).



Exemple A :

*Thomas décide de garder les trois dés 4 de son premier lancer. Il totalise pour l'instant : **3 x 4 = 12 points**.*

*Lors de son deuxième lancer, il obtient deux 4, un 2, un 3 et un ver. Il ne peut pas prendre le 4 car il a déjà pris cette valeur au lancer précédent. Il choisit donc de garder le ver. Un ver vaut 5 points. **Son total provisoire passe donc à 17 points (12 + 5).***

*En relançant les 4 dés qui restent, il obtient deux 5 et deux vers. Comme il a déjà mis un ver de côté, il ne peut garder que les deux 5 : **17 + 10 = 27 points**.*

*Thomas choisit de ne pas relancer les deux derniers dés et **prend le Pickomino 27 de la brochette**.*



Il peut arriver qu'un joueur :

- ne puisse pas gagner de Pickomino à la fin de son tour, soit parce que la valeur des dés mis de côté ne suffit pas, soit parce qu'il n'a mis aucun « ver » de côté.
- n'obtienne sur un nouveau lancer que des valeurs ou des vers qu'il a déjà mis de côté.

Dans ces deux cas, le tour du joueur est nul et il repart bredouille. A titre de pénalité, il doit remettre dans la brochette le dernier Pickomino qu'il a gagné et placé au-dessus de sa pile.

Le Pickomino le plus élevé de la brochette est alors retourné face caché : il ne pourra plus être récupéré jusqu'à la fin de la partie. Si le Pickomino rendu possède la valeur la plus élevée de tous les Pickominos disponibles de la brochette, il reste face visible et aucun Pickomino n'est retourné.

Si le joueur n'a pas de Pickomino à rendre ou s'il possède la Mère Poule (voir Mère Poule), aucun Pickomino n'est retourné.

Exemple B:

Brigitte met de côté deux 3 au premier lancer, puis trois 5 au deuxième. Lors du troisième lancer, elle obtient un ver et deux 2. Elle choisit de garder le ver. Elle totalise pour l'instant 26 points. Mais elle en veut plus : elle relance les deux dés restants et obtient un 3 et un ver. Comme elle a déjà mis de côté des 3 et un ver, son tour est nul et elle doit remettre le Pickomino du dessus de sa pile dans la brochette. En conséquence, le Pickomino le plus élevé sur la brochette est retourné.



Double 1

À chaque fois qu'un joueur met de côté au moins 2 dés de valeur 1, il prend aussitôt un Ver grillé rond, quelle que soit l'issue de son tour.

Vers grillés ronds

Le joueur qui prend un Ver grillé le prend de la réserve. Si celle-ci est épuisée, il prend un Ver grillé au joueur de son choix, excepté au joueur qui possède la Mère Poule. Le joueur pose les Vers grillés obtenus à côté de sa pile de Pickominos. À la fin de la partie, chaque Ver grillé compte comme 1 ver supplémentaire.



Les Bonus (5 figurines et 1 Dé en Bois)

Un joueur obtient un Bonus :

- s'il prend un Pickomino dans la brochette sur lequel est posé un Bonus ;
ou
- s'il vole un Pickomino à un adversaire qui possède un Bonus.

Dans les deux cas, il récupère ce Bonus en plus du Pickomino pris, sauf dans les cas particuliers de la Mère Poule et du Corbeau (voir page suivante). Tant qu'un joueur possède un Bonus, il peut utiliser sa capacité.

Reposer un Bonus sur la brochette

Dans les cas suivants, un joueur doit reposer un Bonus sur la brochette, en le posant toujours sur le plus petit Pickomino libre de la brochette.

- Quand le joueur obtient un lancer nul : il remet d'abord son dernier Pickomino gagné dans la brochette, puis replace également son Bonus sur la brochette, même si le Pickomino rendu n'est pas celui avec lequel il avait obtenu son Bonus. S'il doit retourner un Pickomino de la brochette sur lequel se trouve un autre Bonus, il le déplace sur le plus petit Pickomino disponible de la brochette.
- Quand le joueur obtient un deuxième Bonus, il choisit celui qu'il souhaite garder et remet l'autre sur le plus petit Pickomino libre de la brochette.

Note :

- un joueur ne peut pas posséder 2 Bonus en même temps.
- si tous les Pickominos visibles de la brochette sont déjà occupés, le Bonus est retiré du jeu.
- il est impossible d'avoir plus d'un Bonus sur un même Pickomino.





Pomme

Le joueur qui possède la Pomme à la fin de la partie gagne 3 vers supplémentaires.



Ver en boîte

Le Ver en boîte remplace un ver **lors d'un lancer** et vaut 5 points, mais seulement s'il n'y a aucun ver parmi les dés mis de côté.

Belette



Le joueur qui possède la Belette peut l'utiliser une fois par tour pour relancer tous les dés qu'il vient de lancer. Lorsqu'il l'utilise il pose la Belette à plat pour indiquer qu'elle a été utilisée, puis la redresse une fois son tour terminé.

Mère Poule



La Mère Poule protège les Pickominos et les Vers grillés du joueur. Le joueur qui la possède la pose sur le Pickomino supérieur de sa pile.

- Si un adversaire doit voler un Pickomino à ce joueur, il ne prend pas le Pickomino mais seulement la Mère Poule. Note : comme les Pickominos 11 et 13 ne peuvent pas être volés, l'adversaire qui atteint ces valeurs ne peut pas prendre la Mère Poule.
- Si le joueur qui possède la Mère Poule fait un lancer nul, il ne rend pas de Pickomino mais remet simplement la Mère Poule sur le plus petit Pickomino disponible de la brochette. Si le joueur fait un lancer nul mais n'a pas de Pickomino il conserve la Mère Poule.
- Il n'est pas possible de voler de Vers grillés au joueur qui possède la Mère Poule.

Corbeau et Vers grillés



Le Corbeau reste sur la brochette jusqu'à ce qu'il soit retiré du jeu : il n'est jamais pris par un joueur. Le joueur qui prend le Pickomino sur lequel est posé le Corbeau prend aussi immédiatement un Ver grillé (voir Vers grillés) et déplace le Corbeau sur le plus petit Pickomino de la brochette.



Dé doré

Le joueur qui possède le Dé doré peut le lancer en même temps que les huit autres dés. Le Dé doré est considéré comme un neuvième dé et peut donc être mis de côté ou relancé en suivant les règles de jeu habituelles.

Fin De la Partie

La partie se termine quand le dernier Pickomino visible est pris de la brochette. Le vainqueur est le joueur qui a récupéré le plus de vers en cumulant :

- Les vers qui figurent sur les Pickominos de sa pile

+

- le(s) ver(s) grillé(s) qui rapportent chacun 1 vers

+

- 3 vers pour celui qui possède la Pomme



Exemple : le Pickomino 32 rapporte 3 vers.



En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui possède le Pickomino de plus forte valeur.

Variante

Vous voulez jouer à la version originale Pickomino ?

Il suffit de ne pas utiliser les pickominos 11 et 13 ni les Bonus, ni les Vers grillés ronds.



PICKOMINO

APP



Télécharger sur
App Store

App Store est un service
de la marque Apple Inc.

Auteur : Reiner Knizia
Illustrations : Doris Matthäus
Édité par Zoch Verlag - Allemagne

©2018 - Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth
ALLEMAGNE
www.zoch-verlag.com
60 110 5073 002



Attention ! Ne convient pas à un enfant
de moins de 3 ans. Présence de petits
éléments susceptibles d'être ingérés.
Informations à conserver. 03-2018

Adaptation et distribution pour
la France et la Belgique :



ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com